БЫВШИЙ КОП

Годы работы, и к чему меня это привело? Бег в тенях. Вот черт, я стал одним из тех подонков, которых сам же закрывал пачками. С другой стороны, эти ребята готовы платить гораздо больше, чем силовики; плюс, я начал встречать очень много интересных людей... Да, эта работенка уж точно веселее, чем въебывать копом на зарплате у корпоратов.

Некоторые из этих ребят считают, что если они обвешаны проводами и обмазаны своим моджо, то они лучше меня. И да, возможно, так бы и оно и было, если бы мы изначально играли на "одном уровне". Но я все еще думаю как коп, и я хорошо знаю, как устроена система. Те, кто еще остались на своих местах, с радостью помогут своему бывшему товарищу.

И хотя я уже лишен тех преимуществ, которые давал блестящий значок – у меня все еще осталась моя старая добрая пушка.

Бывшими копами часто становятся сотрудники Одинокой Звезды, Странствующих Рыцарей, военной полиции и любых иных правоохранительных структур, существующих в этом хаотичном мире 2050-х. Наличие способностей к ведению расследований, эффективных боевых навыков, а также опыта работы со специфическим контингентом и, конечно же, связей с "системой" – делает бывших копов весьма ценным активом.

СОЗДАНИЕ БЫВШЕГО КОПА

1. Выберите свой метатип

Есть 5 метатипов: **человек**, **дварф**, **эльф**, **орк** и **тролль**. Каждый метатип обладает набором уникальных ходов; выберите один из них.

2. Определите свою внешность

Холодный взгляд, уставшие глаза, бегающие глаза
Короткая стрижка, растрепанные волосы, лысый
Дешевый костюм, уличная одежда, гавайская рубашка
Крепкое телосложение, в хорошей форме, старые раны

3. Выберите свое реальное и уличное имя

Выберите свое реальное имя и уличную кличку. Вы можете воспользоваться опциями, предложенными в разделе **Материалов для ведущего**, либо придумать свои собственные.

4. Установите свои базовые характеристики

Вы обладаете пятью характеристиками: Бдительность, Сноровка, Выносливость, Знание и Влияние. Наиболее важными для вас являются **Сноровка** и **Знание**.

Модификаторы всех базовых характеристик в начале игры равны +0. Вам доступны **4 очка характеристики**, которые вы можете распределить 1-к-1 по своему усмотрению. Следует учесть, что вы не можете повысить ни одну из характеристик более чем до +2 при создании персонажа. Помимо того, вы можете понизить одну характеристику до -1, повысив другую.

5. Установите наборы очков сущности и кармы

Вы начинаете игру с 6 очками сущности (минус стоимость кибер-имплантов) и 4 очками кармы.

6. Выберите снаряжение

Выберите по одной опции из предложенных:

Броня: *бронежилет, облегающая броня*
Служебное оружие: *пистолет*
Доп. оружие: *дробовик* или *пистолет-пулемет*

7. Выберите 3 контакта

Конфиденциальный осведомитель, участковый секретарь, глава банды, прокурор, журналист, бывший напарник, адвокат

8. Выберите кибер-импланты

Вы можете начать игру, выбрав предложенные опции из каждого набора, либо придумать свои собственные (стоимостью до 3 сущности и 20.000 ¥):

Набор 1 (3 сущности): *кибер-глаза (зрение при низком свете)* с *рекордером* и *смартлинком*, а также *электро-импульсы*
Набор 2 (3 сущности): *кибер-уши* с *ультразвуковой системой*, а также *нейронный чип* с *1 скиллсофтом*

9. Установите долги и услуги

Впишите имя одного из других других бегущих вашей команды в одну из пустых строк утверждений, указанных в секции **ДОЛГИ И УСЛУГИ** своего игрового буклета. Каждый раз, когда вы устанавливаете долги или услуги, вы формируете 1 Узы с теми персонажами, которых вы указали. Чем больше у вас уз, тем лучше.

10. Стартовые средства

Вы начинаете игру с 1.500 ¥ на своем кредстике.

11. Стартовые ходы

Вы имеете доступ ко всем базовым и вторичным ходам.

Вы начинаете игру, обладая ходом ***Ищейка***, а также одним других ходом архетипа (на выбор).

БЫВШИЙ КОП

Игрок

Уличное имя

Реальное имя

ВНЕШНОСТЬ

Глаза:

Волосы:

Тело:

Стиль:

Другое:

ДОЛГИ И УСЛУГИ

Если бы ______________ не оказался тогда рядом, я уже был бы мертв.

Однажды я верну ______________ должок за то, что он помог моему подзащитному уйти целым.

Как-то раз я помог ______________ соскочить с серьезного обвинения.

Дав ______________ доступ к материалами дела, я вылетел со службы.

МЕТАТИП

■

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Бдительность

Сноровка

Выносливость

Знание

Влияние

Сущность

Карма

Броня

БРОНЯ

Тип	Бонус

РАНЕНИЯ

ОПЫТ

ОРУЖИЕ

Тип	Дистанция	Урон	Боезапас	Свойства

СНАРЯЖЕНИЕ/КИБЕР-ИМПЛАНТЫ

ХОДЫ АРХЕТИПА

■ **Ищейка**: когда вы **осматриваете место событий или расспрашиваете кого-то об этом**, бросьте +Знание. На 10+ вы подмечаете обе детали. На 7-9 выберите одну:

- **Место**: когда это случилось; была ли замешана магия; сколько лиц в этом участвовало; является ли это место главным в цепи событий.
- **Личности**: как они связаны с этим; пытались ли они что-то спрятать; что они могли потерять или получить; полезная личная примета (размер обуви, марка сигарет и т.п.)

☐ **Работа на систему**: когда вы **используете свой статус бывшего сотрудника правоохранительных органов, чтобы получить помощь**, бросьте +Влияние. На 10+ у вас находится старый приятель, который как раз присел кое-кому на хвост. На 7-9 вы добиваетесь своего, но (выберите 1):

- те, кого вы ищете, узнают о том, кто вам помогает;
- ваш приятель в беде, придется сначала помочь ему;
- ваше имя привлекает ненужное внимание.

☐ **Задержание**: когда вы **пытаетесь физически сдерживать человека**, бросьте +Сноровка. На 10+ они полностью под вашим контролем, и все остаются целыми. На 7-9 вам удается сдержать их, но либо вы, либо ваша цель получаете 2 урона.

☐ **Допрос**: когда вы **пытаетесь *Заставить их попотеть***, вы можете использовать +Знание заместо +Влияние.

☐ **Под прикрытием**: когда вы ***Сохраняете хладнокровие*, чтобы вписаться в криминальную обстановку**, вы действуете на стиле.

☐ **Хороший коп, плохой коп**: когда вы **пытаетесь помочь кому-то, с кем вы разделяете узы, во время допроса**, вы можете использовать +Знание заместо +Узы.

☐ **Джонни, открывай**: когда вы **ведете команду в атаку**, бросьте +Сноровка. На 10+ вы можете обозначить до 3 противников; вы застаете их врасплох. На 7-9 обозначьте 2.

☐ **Оружейный шкаф**: когда вам **нужно быстро достать особое оружие или кибер-импланты**, вы можете позаимствовать его на время у своего товарища в силовых структурах. Когда вы будете возвращать его, бросьте +Влияние (со штрафом -1 за каждый день пользования). На 10+ все в порядке. На 7-9 оказанная вам помощь сказывается проблемами; вы не можете применить этот ход в следующий свой забег. На 6- вы обязаны своему товарищу; решите этот вопрос, чтобы снова получить доступ к шкафчику.

☐ **Федералы**: у вас есть контакты на уровне федеральных правоохранительных органов. Когда вы **решаете обратиться к своим контактам среди федералов**, бросьте +Влияние. На 10+ выберите 2. На 7-9 выберите 1:

- вы получаете наводку о готовящейся крупной операции, которой вам следует избегать;
- вы получаете интересную и полезную информацию о своем текущем забеге;
- вы получаете доступ к базе данных федералов в отношении интересующей вас персоны;
- вас указывают в качестве “консультанта” по делу.

☐ **Переговорщик**: когда вы **ведете переговоры в опасной ситуации**, вы можете использовать +Сноровка заместо +Влияние. Однако вам все еще понадобится иметь некий рычаг давления для того, чтобы сделать это.

КРЕДСТИК (¥¥¥)

КОНТАКТЫ

ЗАМЕТКИ